

21. Роль культуры в формировании личности / Науч. ред. Е.М. Бабосов. – Минск: «Наука и техника». 1980. - С. 5.
22. Зборовский Г.Е. Социология досуга и социология культуры: поиск взаимосвязи // Социологические исследования. 2006. № 12. - С. 61.
23. Неретина С., Огурцов А. Время культуры. - СПб.: Изд-во Русского Христианского гуманитарного института. - 2000. – С. 6.
24. Тернборэ Г. Принадлежность к культуре, местоположение в структуре и человеческое действие: объяснение в социологии и социальной науке // Теория общества. – М. - 1999. – С. 84.
25. Мигولاتев А.А. Философия культуры // Социально-гуманитарные знания. - 2002. № 5. – С. 92.
26. Каган М.С. Философия культуры. – СПб: ТООТК «Петрополис». - 1996. С. 13-18.
27. Гегель Философия права // Соч. М. – Л. - 1934, Т. 7. – С. 216.
28. Коган Л.Н. Цель и смысл жизни человека. – М.: Мысль. - 1984. – С. 172.
29. См.: Анисимова И.В. Особенности компьютерной культуры учащейся молодежи в современной России: социологический анализ: Автореф. канд. социолог. наук. – Екатеринбург, 2004. / [Электрон. ресурс] // <http://diss.rsl.ru>.
30. См.: Коган Л.Н. Социология культуры. – Екатеринбург: Изд-во УрГУ. - 1992. – С. 9-10.

Царева А.В.,  
г. Санкт-Петербург

## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ОБЪЕКТ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Когда среднестатистический человек в России слышит словосочетание «ролевая игра» - у него не возникает однозначных коннотаций. Мы говорим

о явлении, в английском обозначаемом как live-action role-playing game и имеющим в русском весьма неблагозвучный аналог, являющийся заимствованием-калькой, – ролевые игры живого действия.

Как же с нашей точки зрения должно быть дано определение ролевой игре?

Ролевая игра имеет следующие определяющие черты:

- 1) «живое действие»: взаимодействие между участниками происходит лицом к лицу, в реальном времени
- 2) «игра в роли»: это взаимодействие происходит в рамках тех ролей, которые акторы принимают в рамках игрового пространства;
- 3) игра как game: это «система, в которой игроки вовлечены в искусственный конфликт, который задается правилами и имеет видимый итог» [20: 80]. Игра всегда имеет цель, сколь бы простой она ни была.

Сами ролевики дают сходное определение: «Ролевая игра - это игра, участники которой какое-то время живут жизнью каких-либо персонажей. Это могут быть любые персонажи - романа, фантастической повести, герои реальной истории или даже существа, придуманные самими игроками. Но всех персонажей одной игры связывает нечто - обычно это герои одной и той же истории. [...] Это напоминает театр; только вот текста пьесы нет. Ролевая игра - чистая импровизация» [4].

В целом самиздатовские сборники и тематические интернет-ресурсы предлагают нам довольно много информации – как чисто описательного характера, так и самоописания и самоанализа ролевых игр «изнутри». Тем не менее, это информационное поле, порождаемое ролевым сообществом, крайне неоднородно.

С одной стороны, о нем определенно можно говорить как о генерирующем свою собственную область знаний, склонного к саморефлексии и самоанализу. Ежегодно проводятся специализированные конвенты – нацеленные в первую очередь на обмен опытом между различными мастерскими группами, анализ существующего инструментария

построения ролевой игры и выработку нового и т.п., а также на коммуникацию и развлечения. Нередко по результатам конвенгов публикуются самиздатовские сборники тезисов или статей, выкладываются расшифровки или записи семинаров в интернет.

С другой стороны, если мы зададимся целью получить информацию о том, какими были ролевые игры начала и середины 90-х – информационное поле окажется значительно более бедным. До широкого распространения Интернета среди российских пользователей информация передавалась из уст в уста или в рукописном виде, терялась и искажалась в процессе. Помимо немногих реликтовых репринтов таких бумажных носителей, в первую очередь при анализе генезиса ролевых игр в России нам в первую очередь придется иметь с автобиографическими воспоминаниями, естественно, искаженными личностным восприятием.

По-другому обстоят дела с изучением восприятия ролевых игр обществом: здесь нам доступен бережно сохраняемый самим обществом источник – газетные статьи. Тем не менее, достоверным источником о внутренних процессах внутри ролевого сообщества они служить не могут, отражая лишь восприятие ролеви́ков «большим» обществом.

Не существует достоверных источников о том, как зародились и делали первые шаги в своем развитии ролевые игры в России. С нашей точки зрения, данное поле весьма мифологизировано и искажено личным восприятием тех, кто начинал «играть» на заре их становления и является частью ролевого сообщества до сих пор.

Статьи как о ролевых играх живого действия за рубежом (например, см. [22]), так и в России (например, см. [2]) называют примерной датой начала их становления и развития конец 80-х – начало 90-х годов XX века. В российских публикациях зарождение ролевых игр нередко связывают с деятельностью Клубов Любителей Фантастики и Клубов самодеятельной песни [2]. В устной традиции также нередки отсылки к хиппи как

прародителям петербургского ролевого сообщества или «походникам» – московского.

В качестве первой масштабной ролевой игры на территории бывшего СНГ называют «Хоббитские игрища» (ХИ), ежегодно проводимые с 1990 года по сей день и основанные на книгах Дж.Р.Толкиена о Средиземье («Хоббит», «Властелин Колец», «Сильмариллион» и др.). Несмотря на то, что нередко упоминаются «первые игры в середине 80-х годов», конкретных примеров не называется.

Как бы то ни было, исторически возникновение и развитие ролевых игр совпадает с «генезисом нового мира», информационного общества, согласно Кастельсу зародившегося в 50-60-х годах XX века [1]. С нашей точки зрения, эти процессы, исторически параллельные, не могут не иметь взаимосвязи. Одним из доказательств данной точки зрения может служить то, что это явление, довольно широко распространенное в Европе (в том числе в России – как в европейской, так и в сибирской части страны) и Америке, не нашло себе места в одном из тех обществ современности, что стойко хранит традиционную патриархальную культуру, – Японии.

При исследовании феномена ролевых игр в социальных науках мы видим несколько укоренившихся, переходящих из исследования в исследование штампов.

Первый и наиболее частый – в фокусе внимания оказывается так называемая «субкультура ролевых игр». Нам представляется, что распространенность именно этого, «субкультурного», подхода связана с влиянием стереотипов массового сознания, воспроизводящего образ ролевика-маргинала. Фактически, мы видим здесь другой вариант развития ситуации, когда научное наблюдение за объектом меняет сам объект, – а в нашем случае общество изменяет самого исследователя, чтобы он – в свою очередь – стремился привести объект исследования в соответствие с представлениями общества. Второй штамп – ролевая игра как деятельность, близкородственная театральной и потому изучаемая с помощью того же

инструментария. Отчасти в зарождении такого взгляда виноваты попытки ролевиков объяснить обществу, что же такое – ролевые игры и перебороть тенденцию их толкования через маргинальное.

Далее мы подробно остановимся на первых двух подходах, пояснив причины их несостоятельности, а также предложим тот теоретический подход, в рамках которого, по нашему мнению, возможно наиболее верное и, что немаловажно, полезное для развития социальной науки изучение ролевой игры.

### **Ролевые игры как (не) субкультура**

В российских публикациях сообщество играющих в ролевые игры обычно определяется как «субкультура». Например, можно обратиться к сборнику, вышедшему в 2009 году в издательстве Института этнологии и антропологии РАН – «Молодежные субкультуры Москвы» [5], в котором представлены транслирующие данный подход статьи А.Л. Барковой «Толкинисты: пятнадцать лет развития субкультуры» (стр.297-321) и Д.Б. Писаревской «Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр» (стр.322-343). С нашей точки зрения, преобладание такого подхода связано со штампом, стойко воспроизводящемся в массовом сознании, где основными чертами ролевика выступает эскапизм, эпатажная одежда и поведение и т.п.

Мы, тем не менее, рискнем нарушить сложившуюся традицию интерпретации ролевого сообщества как субкультуры. В данном случае мы разделяем позицию Майи Мюллер, высказанную ей в статье «От субкультуры к мейнстриму» [19]. Несмотря на то, что в данной статье речь идет о датских ролевых играх, происходящие в России процессы, с нашей точки зрения, практически совершенно аналогичны. Вероятно, на раннем этапе ролевое сообщество действительно носило черты субкультуры; но в последние десять лет произошло столь сильное их вымывание, что данные черты сохранились лишь в виде реликтов, наследия «темного прошлого».

Дик Хэбдайдж, британский социолог, чьи основные работы посвящены противостоянию субкультуры и мейнстрима «большого» общества, выделил два основных способа, с помощью которых происходит трансформация субкультуры в мейнстрим [18: 94-97].

Во-первых, это коммерциализация, которая становится возможной благодаря возрастающей потребности членов субкультуры в различной атрибутике – от элементов одежды и украшений до оружия и татуировок. В силу особенностей ролевых игр как досуговой практики в них есть многочисленные предпосылки для коммерциализации – ведь речь не только о каких-то символических вещах, используемых для самоидентификации в повседневной жизни. Для участия в ролевых играх требуются также костюмы (и как ответ на это возникают «ролевые» портные), оружие (появляются как традиционные кузницы и оружейные, так и магазины вооружения, изготовленного из специфических материалов – текстолита, латекса и т.п.), украшения (и на внутренний рынок сообщества выходят «ролевые» ювелиры) т.п.

Во-вторых, под действием «большого» общества происходит размывание идеологической основы субкультуры: она может как перестать быть оригинальной, выбивающейся из разделяемых большинством норм, так и пережить подмену прошлых ценностей и норм новыми, сформированными под влиянием мейнстрима. Ролевое сообщество в последние пять-десять лет занимает вовсе не маргинальную позицию относительно господствующей культуры. Более того, оно активно встраивается в «большое» общество, используя ролевые игры уже как технологию или инструментарий для выведения новых образовательных методик, организации бизнеса и т.п.

Законченный ли это процесс, сохранили ли ролевики черты субкультурной общности или в данный момент уместно говорить о них лишь как о сообществе людей, объединенных определенной досуговой деятельностью? Сложно дать однозначный ответ на этот вопрос. С одной стороны, определенно можно найти маргинальные группы, чье

самоопределение также будет «ролевики». С другой стороны, немаргинальная часть хорошо заметна, стремится ассимилировать маргиналов и формировать общественное мнение в выгодном себе ключе, представляясь как полноправная часть «большого» общества. Тем не менее, очевидно одно: безапелляционный исследовательский взгляд на ролевое сообщество как в первую очередь на субкультуру является ангажированным, вероятно – подпитываемым существующими штампами и стойкими образами, сформированными в 90-е годы не без помощи прессы.

Современное сообщество тех, кто играет в ролевые игры, крайне сложно рассматривать как субкультурную общность. Те черты, которые, например, выделяются Щепанской Т.В. в субкультуре хиппи, Системе, – общий сленг и символика, общие нормы и ценности [7], – в ролевом сообществе отсутствуют. Например, если обратиться одному из анализов сленга ролевиков [3] – подробному словарю с комментариями, составленному на материалах ролевых игр Сибири, выяснится удивительная вещь. Не только для ролевика из, например, Финляндии, но и для ролевика из Центральной России многие сленговые слова будут непонятны без пояснений, для каких-то вещей в его среде используются другие сленговые выражения.

Единственная черта, которую можно найти и в Системе, и ролевом сообществе, – развернутая сеть коммуникаций, поддерживаемая за счет силы слабых связей. В ролевые игры играют в России и Европе, в европейской части нашей страны и в Сибири – сленг, авторитеты, символика и т.п. будут отличаться от региона к региону, сохранится лишь стремление установить коммуникацию с другими ролевыми. При этом эта коммуникация связана не с приятным времяпрепровождением или сравнением культурных образцов различных групп. Она нацелена и на обмен опытом: какие они, игры другого региона, какие технологии могут быть заимствованы и какие ошибки учтены.

### **Ролевые игры как театральное действие**

Как мы уже упоминали, также сами участники пробуют описать ролевые игры как своеобразный театр. Соответственно, существуют различные попытки объяснить ролевые игры как явление с помощью сведения их изучения к инструментарию, с помощью которого изучается и описывается театр. Отчасти такая тенденция может быть связана с изначально упрощенным определением ролевой игры как театральной постановки, но со свободными сюжетом, где заданы только начальные условия и характеры персонажей (как, например, в приводившемся выше определении, данном одним из ролевиков и используемым на аналогичном википедии портале, который нацелен как на свою аудиторию, так и на внешнюю, с ролевыми играми не знакомую или знакомую плохо - [wiki.rpg.ru](http://wiki.rpg.ru)).

Несмотря на то, что ролевая игра внешне имеет значимое сходство с современным театром, ушедшим от строгости схем классического к большей интерактивности взаимодействия зрителя и актеров, она также содержит и значимые различия.

Рассмотрим основные характерные черты театра с точки зрения социологии [12].

1. Театр основан на восприятии. Из чего вытекает, что в пространстве театра существуют актеры, между которыми происходит некое взаимодействие, и зрители (аудитория), которые, с одной стороны, выступают в роли наблюдателей этого взаимодействия, а с другой стороны – интерпретируют его смысл(ы). В ролевой игре, напротив, все вовлеченные во взаимодействие одновременно являются и акторами-актерами, и аудиторией-интерпретаторами. В ролевой игре нет процесса интерпретации игроком как зрителем, отделенного от действий персонажа как актера на сцене.

2. Театр – это обособленный в пространстве локус, имеющий специально выделенные зоны: сцена для тех, кто будет играть представление, и зрительный зал для аудитории. Разумеется, таким образом закрепляется та особенность взаимодействия в театре, что уже была упомянута ранее.



Несмотря на то, что в современном театре эта структура может быть условной и не обязательно связана с классическим зданием театра, тенденция обособления пространства, на котором будет проводиться представление, и его разделения на зоны сохраняется. В ролевой игре, напротив, так как каждый участник – одновременно и зритель, разделение пространства не используется. Хотя ролевая игра и создает вокруг себя определенное ограниченное пространство, в отличие от театрального оно задается не внешне (архитектурными границами и т.п.), а изнутри, потребностями самой игры.

3. Театральное представление, как и восприятие зрителя, ограничено тем, что показывается на сцене. Актеры не играют, уходя за кулисы. Зрителями не интерпретируется то, что не представлено режиссером. Несмотря на то, что конструируемое во время спектакля пространство сложно назвать одномерным, - пространство, представляемое в процессе ролевой игры, гораздо шире. Ни интерпретация, ни взаимодействие не прекращаются, внутри ролевой игры действие непрерывно.

Балм выделяет еще две характеристики театра – как института и как особой формы искусства. С нашей точки зрения, данные черты не являются дискуссионными и выделяющими особенности театра как объекта социологического изучения, потому подробнее останавливаться на них мы не будем.

### **Ролевые игры как пространство перформансной коммуникации**

Говоря об изучении перформанса (Performance Studies) в рамках социологии, мы в первую очередь говорим об определенном взгляде на природу социального действия и взаимодействия.

Само слово «перформанс», будучи заимствованным из английского, в русском языке в первую очередь ассоциируется с перформансом как видом современного искусства. Тем не менее, когда мы активно работаем с зарубежными источниками, не стоит забывать и о буквальном переводе на

русский, придающем данному слову многозначность: это не только «выступление», но и «действие».

Но как же предлагается различать взаимодействие от лица «другого» (то есть принятой роли, отделенной от «себя»-личности) с повседневным исполнением социальных ролей? Шехнер предлагает считать перформансом то, что воспринимается участниками взаимодействия как перформанс и реализуется как перформанс [21: 38]. Карлсон также считает, что перформанс не зависит от аудитории – аудиторией может быть и *один индивид* [14: 5]. В случае ролевой игры определение момента начала и конца перформанса облегчено тем, что существуют четкие сроки, в которые проходит игра, и четкое место ее проведения.

Структура перформанса была описана Джеффри Александером [11]. Ролевая игра естественно может быть в нее встроена:

1) фоновые символы и сценарии авансены (задаются в ролевой игре с помощью правил, описания поля взаимодействий – игрового мира – организаторами и т.п.);

2) акторы, участвующие в перформансе, и их аудитория (участники ролевой игры могут быть как акторами, так и зрителями – в зависимости от того, какое место занимают в том взаимодействии, которое разворачивается в данный конкретный момент перформанса);

3) мизансцена (место и время/длительность проведения ролевой игры, в зависимости от целей организаторов и той направленности, которую они и/или участники желают придать будущему перформансу – это может быть как недекорированное помещение и игра на 12 часов, так и бутафорская крепость и игра на неделю).

В настоящее время мы имеем как обширный полевой материал, иллюстрирующий социальные взаимодействия (к сожалению, всегда неизбежно деформированный влиянием исследователя), так и множество теоретических концепций, описывающих социальную коммуникацию в рамках перформанса. То поле исследований, которое мы рассматривали в

данной статье, стремясь максимально избавить его от «субкультурной мифологизации» и ложных интерпретаций, предлагает нам уникальный шанс проведения исследования. С одной стороны, ролевая игра как пространство социального взаимодействия подчиняется всем тем законам, по которым разворачивается перформанс в повседневной жизни. С другой стороны, в отличие от повседневных социальных ролей роль в игре одновременно и «проживается» игроком (естественно стремящимся действовать в рамках своих представлений о возможном поведении персонажа), и умственно отделена от личности. Таким образом, возможна более чуткая и осознанная рефлексия от самого актора социального взаимодействия, снижено и устранено влияние на нее общественных норм и табу в разговоре с исследователем.

#### Литература

1. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. М.: ГУ ВШЭ, 2000
2. Кордонский М., Кожаринов М. Очерки неформальной социотехники. М.: Net2Net, 2008
3. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. — Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003
4. Ленский А. Ролевые игры живого действия // <http://fable.ru/lensky/LARP/larp.htm> (доступен на 21.04.2011).
5. Молодежные субкультуры Москвы / Сост. Д.В. Громов, отв. ред. М.Ю. Мартынова. — М.: ИЭА РАН, 2009
6. Трунов Д.Г. Перформанс как арт-терапевтическая техника // XX Мерлинские чтения: Материалы межрегиональной юбилейной научно-практической конференции [9-20 мая 2005 г.). В 3 частях. Часть II. Пермь: Перм. гос. пед. ун-т, 2005. С. 312-321

7. Щепанская Т.Б. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986 -1989 гг. СПб.: «Наука», 1993.
8. Щепанская Т.Б. Система: тексты и традиции субкультуры. М.: ОГИ, 2004
9. Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2003
10. Энциклопедия социологии / Сост. А. А. Грицанов, В. Л. Абушенко, Г. М. Евелькин, Г. Н. Соколова, О. В. Терещенко. Мн.: Книжный Дом, 2003
11. Alexander J.C. Cultural Pragmatics: Social Performance between Ritual and Strategy // Sociological Theory, 22(2): 527-573, 2004
12. Balme, C. The Cambridge Introduction to Theatre Studies. Cambridge MA: Cambridge University Press, 2008
13. Björn-Ole Kamm, Why Japan does not Larp // Think Larp - Academic Writings from KP2011, First Edition, 2011
14. Carlson, M. Performance: a critical introduction. New York: Routledge, 2004
15. Goffman E. Frame analysis: An essay in the organization of experience. New York: Harper and Row, 1974
16. Goffman E. Interaction ritual: Essay on face-to-face behavior. New York: Anchor Book, 1967
17. Goffman E. The presentation of self in everyday life. Harmondsworth: Penguin, 1959
18. Hebdige, D. Subculture – The meaning of style. London: Methuen & Co Ltd, 1979
19. Müller Maya, From Subculture to Mainstream // Think Larp - Academic Writings from KP2011, First Edition, 2011
20. Salen, K., & Zimmerman, E. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, Mass: The MIT press, 2004.

21. Schechner, R. Performance Studies: An introduction. London: Routledge, 2006
22. Think Larp - Academic Writings from KP2011, First Edition, 2011

Челякин Ю.В.,  
г. Екатеринбург

## ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ КОРПОРАТИВНОЙ ПРЕССЫ В КОНТЕКСТЕ КРИЗИСА ТРАДИЦИОННОЙ ПЕРИОДИЧЕСКОЙ ПЕЧАТИ

Важной и активно развивающейся частью современной системы средств массовой информации России являются корпоративные медиа (КМ). Под корпоративными медиа мы понимаем СМИ, отражающие интересы конкретных корпораций-учредителей, издающиеся по их инициативе, способствующие их развитию, решению стоящих перед ними задач.

Рынок российских КМ растет примерно на 15% в год. Причем, наиболее значимой и влиятельностью частью корпоративных медиа являются печатные издания, которых в современной России насчитывается более 6,5 тысяч. Согласно исследованию рынка корпоративных СМИ, проведенного Сообществом специалистов по внутренним коммуникациям, традиционным и самым популярным каналом корпоративного информирования остаются бумажные издания – газеты (44%) и журналы (44% ответов) [1, с. 37].

Между тем, рынок традиционной печатной прессы (как в России, так и во многих других странах) переживает тяжелые времена. Сокращается число подписчиков, падают тиражи газет, доходы от рекламы. Саша Лобо в своей статье на сайте Гильдии издателей периодической печати констатирует наличие кризиса печатной прессы и отмечает: «Все печатные СМИ во второй половине 2012 года столкнулись с серьезным сокращением рекламных поступлений» [2].